



SEGARA WIDYA

JURNAL HASIL - HASIL PENELITIAN INSTITUT SENI INDONESIA DENPASAR



SEGARA WIDYA
JURNAL HASIL PENELITIAN & PENCIPTAAN

Vol.1

No.1

Hal. 1-248

Denpasar
November 2013

ISSN : 2354-7154

Keluaran Penelitian
LP2M18r DPS.

“SEGARA WIDYA”

**JURNAL HASIL-HASIL PENELITIAN
INSTITUT SENI INDONESIA DENPASAR**

ISSN: 2354-7154
Volume 1, Nomor 1,
November 2013

**LEMBAGA PENELITIAN DAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT
INSTITUT SENI INDONESIA DENPASAR**

JURNAL "SEGARA WIDYA"

Diterbitkan oleh

LEMBAGA PENELITIAN DAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT
INSTITUT SENI INDONESIA DENPASAR

ISSN : 2354-7154, Volume 1, Nomor 1, November 2013

Pengarah

Dr. I Gede Arya Sugiarta, SSKar., M.Hum
(Rektor ISI Denpasar).

Prof. Dr. Drs. I Nyoman Artayasa, M.Kes.
(PR I ISI Denpasar)

Penanggungjawab

Dr. Drs. I Gusti Ngurah Ardana, M.Erg.
(Ketua LP2M ISI Denpasar)

I Wayan Sudana, SST. M.Hum.
(Sekretaris LP2M ISI Denpasar)

Ketua Pelaksana Harian

Drs. I Wayan Mudra, M.Sn.
(Ketua Pusat Penelitian LP2M ISI Denpasar)

Dewan Redaksi

Prof. Dr. I Wayan Dibia, SST. (ISI Denpasar)

Prof. Dr. I Nyoman Sedana, SP. (ISI Denpasar)

Prof. Dr. A.A.I.N. Marhaeni, M.A. (Undiksha)

Prof. Dr. Ir. I Ketut Satriawan, MT. (Unud)

Dr. Ni Luh Sustiawati, M.Pd. (ISI Denpasar)

Dr. I Komang Sudirga S.Sn., M.Hum. (ISI Denpasar)

Drs. I Gusti Ngurah Seramasara, M.Hum. (ISI Denpasar)

I Gede Oka Surya Negara, SST, M.Sn. (ISI Denpasar)

Penyunting Bahasa

Ni Ketut Dewi Yulianti S.S., M.Hum (Bahasa Inggris)

Putu Agus Bratayadnya S.S., M.Hum. (Bahasa Indonesia)

Bendaharawan

Ida Ayu Sri Sukmadewi, SSn.,M.Erg.

Desain Cover

Ni Luh Desi In Diana Sari, SSn.,M.Sn

Tata Usaha & Sirkulasi

Drs. I Dewa Putu Merta, M.Si.

Drs. I Ketut Sudiana,

I Gusti Ngurah Putu Ardika, S.Sos

Putu Agus Junianto, ST.

I Wayan Winata Astawa,

I Made Parwata

Jurnal "SEGARA WIDYA" terbit sekali setahun pada bulan November.
Alamat Jalan Nusa Indah Denpasar ☎ (0361) 227316, Fax (0361) 236100
E-mail: lp2misidps@yahoo.com

I Gusti Ngurah Ardana, Ida Bagus Alit Swamardika, A.A. Gede Ardana, dan I Made Radiawan. Desain Interior Tempat Belajar Berbasis Ergonomi Mengoptimalkan Kinerja Siswa Agar Mutu Hasil Belajar Meningkatkan	105
I Nyoman Larry Julianto, Pengembangan Desain Komunikasi Visual Melalui Multimedia Edukasi Interaktif Terhadap Upaya Meningkatkan Minat Anak – Anak Mempelajari Budaya Bali	118
Ni Ketut Dewi Yulianti, Rinto Widyarto, Ni Ketut Yuliasih, Inovasi Pengajaran Tari Bali dan Jawa Dengan Dua Bahasa (Indonesia-Inggris) Dalam Upaya Memperkokoh Kiprah ISI Denpasar Di Dunia Internasional	127
Ida Ayu Gede Artayani. Penciptaan Tegel Keramik Stoneware Dengan Penerapan Motif Tradisi Bali Sebagai Alternatif Pengembangan Industri Seni Kerajinan Keramik Bali	135
I Wayan Mudra, Pengembangan Industri Kreatif Kerajinan Gerabah Melalui Penciptaan Model Desain Patung Kreatif	143
I Made Marajaya, Pertunjukan Wayang Kulit Cenk Blonk Sebagai Media Dalam Menyebarkan Program Pemerintah Di Era Globalisasi	151
I Gusti Ayu Srinatih, Representasi <i>Dolanan Mabaronng-Barongan</i> Kabupaten Badung Pada Pesta Kesenian Bali di Era Globalisasi	163
I Gede Yudarta, Eksistensi Seni Kakebyaran Dalam Kehidupan Masyarakat Di Kota Mataram Nusa Tenggara Barat	174
I Gede Mugi Raharja, I Made Pande Artadi, I.A. Dyah Maharani, Dekonstruksi Dan Rekonstruksi Kultural Karya Desain Pertamanan Tradisional Bali Representasi <i>Chaos Menuju Order</i>	184
I Made Jana , Mercu Mahadi, Pencitraan Gunung Dalam Budaya Bali: Kajian Fungsi Dan Makna Simbolik Bentuk Motif Hias Pada Padmasana	193
I Wayan Gulendra, Ni Made Purnami Utami, I Ketut Karyana, Evaluasi Pelaksanaan Kurikulum Operasional Terhadap <i>Outcome</i> Lulusan Mahasiswa Program Studi Seni Rupa Murni Jalur Pengkajian Dan Jalur Penciptaan Periode Tahun Akademik 2012/2013	204
I Wayan Gunawan, I Dewa Putu Gede Budiarta, I Ketut Sudita, Membangun Penguasaan Konsep Tradisional dan Modernisasi Melalui Seni Ogoh-Ogoh Berbasis Komunal.	213
I Wayan Suharta, Ni Ketut Suryatini, Gender Wayang : Dari Ritual Ke Sekuler	225
Ni Luh Sustiawati, Ni Ketut Suryatini, I Made Sidia. Mengungkap Konsep Tri Hita Karana Dalam Gegendingan Bali Sebagai Kontribusi Pendidikan Karakter Bangsa	230
Ni Made Rai Sunarini, I Wayan Mudra, Studi Pemanfaatan Keramik Porselin Sebagai Ornamen Pada Bangunan-Bangunan Tua Di Bali Sebagai Antisipasi Terhadap Kehancurannya	237
Kadek Suartaya, Eksistensi Sendratari Di Tengah-Tengah Kehidupan Sosial Budaya Bali	243

PENGEMBANGAN INDUSTRI KREATIF KERAJINAN GERABAH MELALUI PENCIPTAAN MODEL DESAIN PATUNG KREATIF

I Wayan Mudra

Program Studi Kriya Seni Fakultas Seni Rupa dan Desain
Institut Seni Indonesia Denpasar
wayanmudra@isi-dps.ac.id

Abstrak

Tujuan jangka panjang penelitian ini adalah perajin gerabah di Bali mampu menciptakan desain-desain patung gerabah yang lebih kreatif, unik dan menarik. Peneliti berharap desain-desain patung hasil penelitian Tahun II (2012) dapat menjadi inspirasi perajin dalam mengembangkan desain-desain patung gerabah kreatif tersebut melalui uji coba pelaksanaan penelitian Tahun III (2013). Target khusus yang ingin dicapai pada penelitian Tahun III ini adalah : untuk mengetahui kemampuan perajin dalam menciptakan patung-patung gerabah yang lebih kreatif mengacu pada hasil penelitian Tahun II. Peneliti beranggapan uji coba ini penting dilakukan sebelum hasil penelitian tersebut diabdikan kepada perajin. Pada penelitian ini peneliti melakukan perlakuan uji coba terhadap perajin untuk membuat patung gerabah yang lebih kreatif mengacu pada hasil penelitian Tahun II (2013). Pemilihan perajin dilakukan melalui teori terbatas (*non probability*) yaitu *purposive sampling*. Variabel yang akan diukur adalah kemampuan perajin yang dapat diobservasi dari produk karya yang dihasilkan yang selanjutnya sebagai sumber data. Kemampuan yang akan diukur meliputi kreatifitas dalam bentuk dan kehalusan tekstur badan gerabah. Sumber data lainnya adalah perajin peserta uji coba. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan observasi terhadap produk hasil uji coba perajin. Pengumpulan data berdasarkan pengamatan secara obyektif. Data kualitatif ditabulasi dalam bentuk tabel menjadi data kuantitatif. Analisis data dilakukan berdasarkan deskriptif kualitatif terhadap data kualitatif dan kuantitatif. Hasil yang diperoleh dari proses penelitian Tahun III ini adalah perajin belum mampu membuat yang lebih kreatif dibandingkan dengan prototipe yang dihasilkan peneliti pada Tahun II (2013). Perajin baru mampu hanya sebatas duplikasi, karena belum ada bentuk-bentuk baru dan unik yang ditampilkan. Demikian juga perajin belum mampu menampilkan produk-produk dengan kualitas lebih baik dilihat dari segi kehalusan permukaan badan gerabah, tekstur benda yang ditampilkan masih kasar. Dari kedua analisis tersebut dapat dikatakan para perajin belum memiliki kemampuan yang baik dalam menciptakan patung keramik sesuai prototipe peneliti. Dari uji coba ini juga diperoleh fakta bahwa perajin gerabah tersebut tidak terlalu memperhatikan bahwa kualitas karya sebuah produk gerabah sangat ditentukan oleh kehalusan permukaan badan gerabah tersebut.

Kata kunci : pengembangan, gerabah, desain, patung, kreatif.

I. PENDAHULUAN

Indonesia adalah negara yang memiliki industri kreatif yang tersebar diberbagai daerah dan Bali sebagai salah satu daerah tujuan wisata dunia dijadikan tempat promosi dan pemasaran produk-produk kreatif tersebut. Jenis-jenis produk-produk industri kreatif tersebut antara lain : tekstil, tenun, anyaman, keramik/gerabah, lukisan, produk yang terbuat dari kayu, besi, batuan, dedaunan, tanaman air, dan sebagainya. Pada daerah-daerah wisata

seperti kawasan Kuta, Ubud, Batubulan, dan Nusa Dua, dengan mudah dapat dijumpai penjualan produk kreatif tersebut. Tempat-tempat penjualan produk tersebut mulai dari toko-toko sederhana dipinggir jalan sampai toko-toko dengan tampilan lebih mewah dan rapi. Disamping itu pemasaran produk kreatif tersebut juga memenuhi pasar-pasar seni, *mal-mal*, *gallery*, sampai museum. Masing-masing produk menampilkan identitas budaya asal produk tersebut dibuat dan menjadi daya tarik karena kekhasan dan keunikannya.

Demikian juga yang terjadi dengan pemasaran produk kerajinan gerabah di Bali, walaupun secara kuantitas lebih sedikit dibandingkan dengan produk industri kreatif lainnya.

Hasil penelitian pengembangan industri kreatif kerajinan gerabah tahun pertama (2011) menunjukkan bahwa produk gerabah yang berupa patung di daerah Desa Kapal, Ubung, Pejaten, dan Binoh tampil kurang beragam, kurang unik, jumlah desain yang sedikit dibandingkan produk patung dengan bahan lainnya. Dari hasil studi lapangan tersebut tim peneliti telah mendesain prototipe-prototipe patung-patung gerabah sebagai alternatif desain yang dapat dikembangkan oleh perajin.

Pada penelitian lanjutan Tahun II (2012), peneliti menguji desain-desain patung hasil penelitian Tahun I yang diminati konsumen. Penelitian Tahun II juga diadakan penyempurnaan desain hasil perwujudan Tahun I berdasarkan ide-ide yang lebih inovatif yang didapatkan dari penelitian Tahun II. Sedangkan penelitian lanjutan Tahun III (2013) adalah menguji kemampuan perajin dalam membuat patung-patung gerabah yang lebih kreatif berdasarkan hasil penelitian Tahun II (2013). Hasil penelitian Tahun II tersebut hanya dipakai sebagai contoh atau rujukan oleh perajin dan bukan untuk diduplikasi.

II. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan praktek, yang dimaksud adalah untuk mendapatkan obyek penelitian terlebih dahulu dilakukan perlakuan terhadap sumber data. Obyek penelitian yang mau diketahui adalah kemampuan psikomotorik perajin Bali dalam menciptakan patung-patung gerabah kreatif. Kemampuan tersebut diukur berdasarkan produk yang dibuat oleh perajin tersebut dengan teknik pengamatan atau observasi. Pengambilan data terhadap sumber data dilakukan dengan teknik dokumentasi melalui pemotretan. Variabel penelitian yang diukur antara lain : kreatifitas dan kehalusan tekstur produk. Pemilihan perajin sebagai peserta pelatihan menggunakan teori terbatas (*non probability*) yaitu *porpositive sampling*.

Analisis data dilakukan dengan deskriptif kualitatif.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian Tahun III ini menetapkan pengambilan sampelnya pada perajin Bapak I Wayan Kuturan yang berlokasi di Desa Pejaten Kecamatan Kediri Kabupaten Tabanan. Lokasi Desa Pejaten berjarak kurang lebih 12 km dari Kota Tabanan serta 33 km dari Kota Denpasar. Pemilihan perajin ini sebagai sampel dan tempat pengambilan data karena sesuai dengan metode penelitian yang disebutkan sebelumnya yaitu menggunakan pendekatan *porpositive sampling*. Beberapa pertimbangan peneliti memilih perajin ini sebagai obyek pengambilan data didasari pertimbangan yaitu perajin ini memiliki niat untuk selalu mau belajar dari siapa saja untuk kemajuan dan perkembangan usahanya kedepan. Perajin ini cukup terbuka untuk menerima kehadiran tim peneliti, bisa diajak kerjasama dalam memunculkan data sesuai tujuan penelitian serta mau diajak berdiskusi dalam suasana yang positif dan kondusif serta. Pertimbangan lainnya adalah perajin gerabah ini telah lama menekuni pembuatan bentuk-bentuk patung di luar bentuk bentuk gerabah yang umum dibuat seperti pot bunga, tempat lilin, hiasan dinding dan sebagainya.

Bapak I Wayan Kuturan sebagai pemilik usaha kerajinan gerabah di Desa Pejaten menamakan usahanya dengan nama UD. Amerta Sedana. Beliau adalah tokoh perintis keberadaan kerajinan gerabah di Desa Pejaten yang sampai saat ini bertahan dengan menggunakan tanah merah (gerabah). Usaha kerajinan gerabah ini selalu berinovasi, selalu berusaha mengikuti trend pasar yang ada, selalu tunduk pada konsumen sebagai pemilik modal yang punya kuasa. Walaupun tanpa disadari mereka sebetulnya telah berada pada kekuasaan para kapitalis, yang dapat dilihat penentuan harga yang sebagian besar ditentukan oleh pemilik modal. Seperti perajin pada umumnya sangat sulit untuk mempertahankan harga sesuai keinginan perajin. Dengan pertimbangan yang lebih realistis akhirnya mereka menyerah dan menerima cengkraman kapitalis tersebut. Modal perajin yang

dapat dipertahankan dan menjadi daya tawar yang tidak dimiliki pemilik dana adalah modal ketrampilan (*life skill*) dan modal budaya. Saat ini aktifitas dalam produksi gerabah dikelola oleh anak-anaknya dan telah mempekerjakan puluhan pekerja dalam bidang produksi. Pak Wayan Kuturan sebagai perintis usaha ini, saat ini hanya sebagai pengayom usaha keluarga, tidak aktif berkarya karena pekerjaannya sudah diambil alih anak-anaknya di samping itu usianya juga sudah lanjut.

Rekan-rekan Pak Wayan Kuturan yang dulunya sama-sama merintis kerajinan gerabah dan keramik bakaran tinggi sekarang telah secara khusus menekuni keramik bakaran tinggi (*stoneware*). Usaha gerabah Bapak I Wayan Kuturan merupakan usaha rumahan (*home industry*) lokasinya dibelakang rumah dengan bangunan yang cukup permanen dan suasana kerja lebih nyaman dibandingkan dengan tempat kerjanya tahun-tahun sebelumnya. Pengamatan peneliti tingkat kehidupan perajin telah lebih maju dibandingkan tahun-tahun sebelumnya karena mereka telah mampu mendapatkan konsumen dari luar negeri. Kondisi tempat produksinya sangat jauh berbeda dibandingkan sebelum tahun delapan puluhan yang masih menggunakan bilik bambu dan suasana kerja yang kurang nyaman, serta rak-rak gerabah yang berkerangka bambu. Saat ini lokasi produksi ditempatkan di bagian belakang kediamannya memiliki luas sekitar 6×10 meter, terpisah dari perumahan untuk tempat keluarga mereka walaupun masih dalam lingkungan satu pekarangan. Kondisi sebelumnya tempat kerja dan tempat tinggal perajin tersebut menjadi satu, seperti yang terlihat saat ini dengan perajin adik-adik Pak Wayan Kuturan yang tinggalnya bersebelahan.

UD. Sedana Merta berada di Banjar Pangkung, Pajaten, Kediri Tabanan Bali ini telah dirintis di tahun 1960-an, diawali dengan pembuatan genteng dan peralatan dapur. Pada awal 1980, perajin menginovasi produk-produk rumah tangga menjadi produk-produk yang variatif, harapannya lebih disukai konsumen. Inovasi yang dilakukan adalah merubah

desain-desain yang telah ada menjadi benda pajang yang berfungsi hias. Sehingga muncullah sebuah karya patung yang samapai saat ini menjadi identitas perajin gerabah Pejaten yang sering disebut dengan patung kuturan karena dibuat oleh Bapak I Wayan Kuturan.

Permasalahan awal dihadapi perajin adalah bahan baku yang banyak terolah menjadi bahan genteng serta peralatan dapur dari gerabah menghadapi persaingan dengan datangnya alat-alat rumah tangga yang terbuat dari bahan aluminium yang berkembang pesat saat itu. Sejalan dengan perkembangan waktu UD. Sedana Merta terus mengalami kemajuan, usaha ini mempekerjakan karyawan sekitar 15 orang dengan status tenaga harian dan borongan. Keluarga Pak Wayan Kuturan sebagai perintis usaha, saat ini pengelolaannya diteruskan pada anak-anaknya. Namun disayangkan anaknya yang meneruskan kegiatannya sebagai perajin dan terlibat langsung dalam pembuatan gerabah ini hanya satu orang. Kondisi yang demikian ada kemungkinan keluarga perintis kerajinan gerabah ini akan tinggal kenangan jika generasi berikutnya tidak ada yang mau melanjutkan sebagai perajin bukan sebagai pengelola saja Kondisi yang terlihat saat ini adalah Pak Wayan Kuturan selalu melibatkan adik-adiknya dalam menerima pesanan gerabah dari konsumen. Keluarga adik-adiknya yang tinggal bersebelahan melibatkan seluruh keluarganya dalam menekuni kerajinan gerabah.

Peneliti mengambil data pada perajin ini pada bulan Juli sampai Agustus 2013. Data yang diambil dari penelitian ini adalah bagaimana kemampuan perajin dalam mengerjakan patung-patung gerabah hasil penelitian tahun II. Pengukuran hasil dilakukan dengan teknik pengamatan dengan hasil data berupa data kualitatif. Selain perajin UD. Sedana Merta termasuk Pak Wayan Kuturan, kami juga melibatkan 5 orang mahasiswa semester tujuh PS Kriya Seni FSRD ISI Denpasar, sebagai peserta dalam perwujudan patung gerabah tersebut. Keterlibatan mahasiswa tersebut bertujuan untuk melatih kemampuannya dalam menciptakan patung-patung gerabah

yang kreatif dan sebagai alat ukur untuk melihat perbandingannya dengan perajin.

Pada penelitian ini data yang dicari oleh peneliti dimunculkan atau diadakan, bentuknya kualitatif. Data atau obyek penelitian yang mau dicari tersebut adalah kemampuan perajin dalam mewujudkan patung gerabah kreatif. Data tersebut melekat pada perajin yang dapat dibaca atau diukur berdasarkan penilaian dari bentuk visual karya yang diwujudkan. Dalam penelitian ini wujud karya yang dapat dibaca adalah wujud patung gerabah hasil karya perajin. Data yang dikumpulkan pada penelitian kualitatif ini bersifat deskriptif atau penggambaran dalam bentuk kata-kata. Pada penelitian ini peneliti lebih fokus menggali data pada pihak-pihak yang terlibat dalam penelitian ini. Pada penelitian kualitatif, peneliti berusaha memahami proses penelitian itu berlangsung. Data pada penelitian kualitatif ditafsirkan ini, bukan untuk membuat atau merumuskan generalisasi.

Peneliti pada penelitian kualitatif merekonstruksi penafsiran dan pemahaman dengan sumber data, yaitu manusia. Proses penelitian kualitatif, data adalah apresiasi dari majemuknya suatu keadaan (kenyataan kejadian). Pada penelitian kualitatif amat perlu menjunjung tinggi objektivitas dan kebenaran. Akan tetapi kriterianya berbeda dengan penelitian kuantitatif, karena derajat kepercayaannya diperoleh dari verifikasi berdasarkan koherensi, wawasan, dan manfaat.

Untuk mengetahui kemampuan perajin dalam membuat produk kreatif dilakukan dengan penilaian terhadap karya yang dibuatnya. Penilaian kemampuan perajin ini dapat dikaitkan dengan klasifikasi hasil belajar yang dikemukakan oleh Benyamin Bloom yang secara garis besar membaginya menjadi tiga ranah, yakni ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotorik. Benjamin S. Bloom dan kawan-kawannya itu berpendapat bahwa pengelompokan tujuan pendidikan itu harus senantiasa mengacu kepada tiga jenis *domain* (daerah binaan atau ranah) yang melekat pada diri peserta didik, yaitu:

a) Ranah proses berfikir (*cognitive domain*)

b) Ranah nilai atau sikap (*affective domain*)

c) Ranah keterampilan (*psychomotor domain*).

Pada penelitian ini penilaian kemampuan perajin merupakan penilaian hasil belajar yang dilakukan sebelumnya telah dilakukan oleh peneliti dalam bentuk ceramah walaupun dalam waktu yang relative singkat khusus tentang teknik pembuatan patung kreatif. Namun pembelajaran sebagai aktifitas keseharian perajin telah dilakukan sebelumnya.

Dalam penelitian ini yang menjadi focus penilaian adalah penilaian kemampuan prajin dalam membuat produk patung gerabah yang merupakan penilaian ranah ketrampilan (*psychomotor domain*). Simpson (1956) menyatakan bahwa hasil belajar psikomotor ini tampak dalam bentuk keterampilan (*skill*) dan kemampuan bertindak individu lari, melompat, melukis, menari, memukul, dan sebagainya.. Hasil belajar psikomotor ini sebenarnya merupakan kelanjutan dari hasil belajar kognitif (memahami sesuatu) dan dan hasil belajar afektif (yang baru tampak dalam bentuk kecenderungan-kecenderungan berperilaku). Hasil belajar kognitif dan hasil belajar afektif akan menjadi hasil belajar psikomotor apabila peserta didik telah menunjukkan perilaku atau perbuatan tertentu sesuai dengan makna yang terkandung dalam ranah kognitif dan ranah afektif dengan materi kedisiplinan.

Ranah psikomotor berhubungan dengan hasil belajar yang pencapaiannya melalui keterampilan manipulasi yang melibatkan otot dan kekuatan fisik. Ranah psikomotor adalah ranah yang berhubungan aktivitas fisik, misalnya; menulis, memukul, melompat dan lain sebagainya. Dalam penelitian ini ranah psikomotor adalah kemampuan membuat patung kreatif.

Ada beberapa ahli yang menjelaskan cara menilai hasil belajar psikomotor. Ryan (1980) menjelaskan bahwa hasil belajar keterampilan dapat diukur melalui (1) pengamatan langsung dan penilaian tingkah laku peserta didik selama proses pembelajaran praktik berlangsung, (2) sesudah mengikuti pembelajaran, yaitu

dengan jalan memberikan tes kepada peserta didik untuk mengukur pengetahuan, keterampilan, dan sikap, (3) beberapa waktu sesudah pembelajaran selesai dan kelak dalam lingkungan kerjanya. Sementara itu Leighbody (1968) berpendapat bahwa penilaian hasil belajar psikomotor mencakup: (1) kemampuan menggunakan alat dan sikap kerja, (2) kemampuan menganalisis suatu pekerjaan dan menyusun urutan pengerjaan, (3) kecepatan mengerjakan tugas, (4) kemampuan membaca gambar dan atau simbol, (5) keserasian bentuk dengan yang diharapkan dan atau ukuran yang telah ditentukan.

Dari penjelasan di atas dapat dirangkum bahwa dalam penilaian hasil belajar psikomotor atau keterampilan harus mencakup persiapan, proses, dan produk. Penilaian dapat dilakukan pada saat proses berlangsung yaitu pada waktu peserta didik melakukan praktik, atau sesudah proses berlangsung dengan cara mengetes peserta didik.

Penilaian psikomotorik dapat dilakukan dengan menggunakan observasi atau pengamatan. Observasi sebagai alat penilaian banyak digunakan untuk mengukur tingkah laku individu ataupun proses terjadinya suatu kegiatan yang dapat diamati, baik dalam situasi yang sebenarnya maupun dalam situasi buatan. Dengan kata lain, observasi dapat mengukur atau menilai hasil dan proses belajar atau psikomotorik. Misalnya tingkah laku peserta didik ketika praktik, kegiatan diskusi peserta didik, partisipasi peserta didik dalam simulasi.

Observasi dilakukan pada saat proses kegiatan itu berlangsung. Pengamat terlebih dahulu harus menetapkan kisi-kisi tingkah laku apa yang hendak diobservasinya, lalu dibuat pedoman agar memudahkan dalam pengisian observasi. Pengisian hasil observasi dalam pedoman yang dibuat sebenarnya bisa diisi secara bebas dalam bentuk uraian mengenai tingkah laku yang tampak untuk diobservasi, bisa pula dalam bentuk memberi tanda cek (√) pada kolom jawaban hasil observasi. Pada penelitian ini penilaian dilakukan dengan pengamatan atau observasi terhadap hasil karya perajin.

Pengamatan dilakukan setelah menetapkan obyek penelitian yang mau dicari yang dapat dituangkan dalam bentuk tabel.

Salah satu unsur penting dalam penilaian kemampuan perajin adalah penilaian kreatifitas yang umumnya bersifat subyektif karena definisinya tergantung dari orang memandangnya. Hal ini karena dua alasan, pertama karena kreativitas “konstruk hipotetis” dan yang kedua definisi kreativitas tergantung pada dasar teori yang menjadi acuan pembuat definisi. Berdasarkan penekanannya definisi kreativitas dibedakan ke dalam empat dimensi; person, proses, produk dan press. Berdasarkan analisis faktor Guilford (1977) menemukan lima sifat yang menjadi ciri kemampuan berpikir kreatif, yaitu: kelancaran (fluency), keluwesan (flexibility), keaslian (originality), penguraian (elaboration), dan perumusan kembali (redefinition). Selain itu definisi kreativitas juga dibedakan ke dalam definisi konsensual dan konseptual. Definisi konsensual menekankan segi produk kreatif yang dinilai derajat kreativitasnya oleh pengamat yang ahli. Menurut Amabile dalam Dedi Supriadi (1994:9) mengemukakan bahwa suatu produk atau respons seseorang dikatakan kreatif apabila menurut penilaian orang yang ahli atau pengamat yang mempunyai kewenangan dalam bidang itu bahwa itu kreatif. Dengan demikian, kreativitas merupakan kualitas suatu produk atau respons yang dinilai kreatif oleh pengamat yang ahli.

Definisi konseptual bertolak dari konsep tertentu tentang kreativitas yang dijabarkan ke dalam kriteria tentang apa yang disebut kreatif. Walaupun sama-sama menekankan pada produk, tetapi definisi ini tidak mengandalkan semata-mata pada konsensus pengamat dalam menilai kreativitas, tetapi pada kriteria tertentu. Selanjutnya Amabile menjelaskan dalam tulisan Dedi Supriadi (1994:9) sesuatu produk dinilai kreatif apabila: a) produk tersebut bersifat baru, unik, berguna, benar, atau bernilai dilihat dari segi kebutuhan tertentu, b) lebih bersifat heuristik, yaitu menampilkan metode yang masih belum pernah atau jarang dilakukan oleh orang lain sebelumnya. Jadi definisi

ini lebih didasarkan atas pertimbangan penilai yang biasanya lebih dari satu orang, dalam definisi ini pertimbangan subyektif sangat besar

Dimensi person sebagai kriteria kreativitas identik dengan kepribadian kreatif (creative personality). Kepribadian kreatif menurut Guilford dalam Dedi Supriadi (1994: 13) meliputi kognitif, dan non kognitif (minat, sikap, kualitas temperamental). Orang kreatif memiliki ciri-ciri kepribadian yang secara signifikan berbeda dengan orang-orang yang tidak kreatif.

Karakteristik-karakteristik kepribadian ini menjadi kriteria untuk mengidentifikasi orang-orang kreatif. Produk kreatif yaitu menunjuk kepada hasil perbuatan, kinerja, atau karya seseorang dalam bentuk barang atau gagasan. Kriteria ini merupakan paling eksplisit untuk menentukan kreativitas seseorang, sehingga disebut sebagai kriteria puncak (the ultimate criteria) bagi kreativitas.

Pengukuran-pengukuran kreativitas dapat dibedakan atas pendekatan-pendekatan yang digunakan untuk mengukurnya. Amabile dalam Dedi Supriadi (1994: 24) menjelaskan ada lima pendekatan yang lazim digunakan untuk mengukur kreativitas, yaitu: 1) analisis obyektif terhadap perilaku kreatif, 2) pertimbangan subyektif, 3) inventori kepribadian, 4) inventori biografis, dan 5) tes kreativitas.

Pendekatan pertama adalah pendekatan obyektif dimaksudkan untuk menilai secara langsung kreativitas suatu produk berupa benda atau karya-karya kreatif lain yang dapat diobservasi wujud fisiknya. Menurut Amabile, metode ini tidak cukup memadai untuk digunakan sebagai metode yang obyektif untuk mengukur kreativitas, karena sangat sulit mendeskripsikan kualitas produk-produk yang beragam secara matematis, untuk menilai kualitas instrinsiknya. Kelebihan metode ini adalah secara langsung menilai kreativitas yang melekat pada obyeknya, yaitu karya kreatif. Kelemahan metode ini yaitu hanya dapat digunakan terbatas pada produk-produk yang dapat diukur kualitas instrinsiknya secara statistik, dan tidak mudah melukiskan kriteria suatu produk

berdasarkan rincian yang benar-benar bebas dari subyektivitas.

Pendekatan kedua adalah pendekatan subyektif yaitu pendekatan dalam melakukan pengukuran diarahkan kepada orang atau produk kreatif. Cara pengukurannya menggunakan pertimbangan-pertimbangan peneliti, seperti yang dikemukakan Francis Galton, Castle, Cox, MacKinnon (Dedi Supriadi, 1994:25). Prosedur pengukurannya ada yang menggunakan catatan sejarah, biografi, antologi atau cara meminta pertimbangan sekelompok pakar. Dasar epistemologis dari pendekatan ini, yaitu bahwa obyektivitas sesungguhnya adalah intersubyektivitas; artinya meskipun prosedurnya subyektif hasilnya menggambarkan obyektivitas, karena sesungguhnya subyektivitas adalah dasar dari obyektivitas. Prosedur lain yang digunakan dalam pendekatan pertimbangan subyektif yaitu dengan menggunakan kesepakatan umum, hal tersebut apabila jumlah subyeknya terbatas. Pendekatan ini merupakan pendekatan yang praktis penggunaannya, dan dapat diterapkan pada berbagai bidang kegiatan kreatif, juga dapat menjangkau orang-orang, produk-produk yang sesuai dengan kriteria kreativitas yang ditentukan oleh pengukur, dan sesuai dengan prinsip-prinsip pada akhirnya kreativitas sesuatu atau seseorang ditentukan oleh apresiasi pengamat yang ahli. Adapun kelemahannya yaitu setiap penimbang mempunyai persepsi yang berbeda-beda terhadap yang disebut kreatif, dan dapat dipengaruhi oleh faktor-faktor lain. Pada penelitian ini peneliti menggunakan pendekatan subyektif sesuai dengan kemampuan yang dimiliki dalam tim peneliti. Peneliti akan menentukan kriteria tersendiri penilaian kreatif berpegang pada hasil penelitian tahun II (2012).

Dari pengamatan peneliti pada karya-karya hasil perajin di atas diperoleh data seperti pada tabel berikut.

Tabbel 1. Penilaian kreatif

KARYA	ASPEK YANG DINILAI	
	Kreatifitas bentuk	Kerapian/kehalusan permukaan

	benda	
1. Karya 1	<i>kurang</i>	<i>kurang</i>
2. Karya 2	<i>kurang</i>	<i>kurang</i>
3. Karya 3	<i>kurang</i>	<i>kurang</i>
4. Karya 4	<i>cukup</i>	<i>kurang</i>
5. Karya 5	<i>cukup</i>	<i>kurang</i>
6. Karya 6	<i>cukup</i>	<i>cukup</i>
7. Karya 7	<i>cukup</i>	<i>cukup</i>
8. Karya 8	<i>cukup</i>	<i>cukup</i>

Dari tabel di atas dapat dinyatakan bahwa perajin yang mampu menunjukkan kreatifitas dalam bentuk dalam proses uji coba ini adalah 62.5%, sedangkan telah mampu menunjukkan kerapian/kehalusan pada permukaan badan gerabah/patung adalah 37,5%.

Blaxter *et. al* (2001:291) dalam “*How to Research*” mengungkapkan bahwa analisis merupakan sebuah proses berkelanjutan dalam penelitian, dengan analisis awal menginformasikan data yang kemudian dikumpulkan. Miles dan Huberman berpendapat bahwa analisis data dilakukan pada saat pengumpulan data berlangsung, dan setelah selesai pengumpulan data pada periode tertentu. Secara garis besar, analisis data meliputi 3 langkah, yaitu : Persiapan, tabulasi, penerapan data sesuai dengan pendekatan penelitian. Penafsiran data sangat penting kedudukannya dalam proses analisis data penelitian karena kualitas analisis dari suatu peneliti sangat tergantung dari kualitas penafsiran yang diturunkan oleh peneliti terhadap data.

Analisis data ini perlu dilakukan karena untuk mereduksi data menjadi perwujudan yang lebih dapat dipahami dan diinterpretasikan dengan cara tertentu sehingga hubungan dari masalah penelitian dapat ditelaah serta diuji (Silalahi, 2006:304). Sehingga dapat dikatakan pula bahwa data ini perlu dianalisis agar berbagai data yang telah diperoleh dapat disederhanakan sehingga nantinya akan dapat lebih mudah untuk dipahami. Metode analisis data ini dibedakan menjadi dua yaitu metode analisis kuantitatif dan

metode analisis kualitatif (Silalahi, 2006:304). Analisis kuantitatif ini menggunakan data statistik dan dapat dilakukan dengan cepat, sementara analisis kualitatif digunakan untuk data kualitatif, data yang digunakan adalah berupa catatan-catatan yang biasanya cenderung banyak dan menumpuk sehingga membutuhkan waktu yang cukup lama untuk dapat menganalisisnya secara saksama (Silalahi, 2006:305).

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan metode analisis kuantitatif, karena data-datanya berupa catatan-catatan hasil pengamatan. Analisis data kualitatif ini dilakukan apabila data empiris yang digunakan adalah data kualitatif yang berupa kata-kata dan tidak dapat dikategorisasikan (Silalahi, 2006:311). Menurut Miles dan Huberman dalam Silalahi (2006:311), kegiatan analisis kualitatif ini terdiri dari tiga alur kegiatan yang terjadi secara bersamaan yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan atau klarifikasi. Dalam reduksi data ini terdapat proses pemilihan, penyederhanaan, pengabstraksian dan transformasi data kasar yang muncul dari catatan-catatan tertulis yang ada di lapangan. Reduksi data ini merupakan suatu bentuk analisis yang digunakan dalam rangka untuk menajamkan, menggolongkan, mengarahkan, membuang yang tidak perlu serta mengorganisasikan data sehingga nantinya kesimpulan dapat ditarik secara tepat dan diverifikasi (Silalahi, 2006:312).

Selanjutnya dalam analisis data kualitatif adalah penyajian data sebagai sekumpulan informasi tersusun yang memberi kemungkinan akan adanya penarikan kesimpulan dan pengambilan tindakan tertentu (Silalahi, 2006:312). Penyajian data kualitatif ini dapat dilakukan dalam berbagai jenis matriks, grafik, jaringan dan bagan, sehingga kemudian penganalisis dapat melihat apa yang sedang terjadi dan kemudian dapat menentukan apakah menarik kesimpulan sudah benar ataukah harus terus melakukan analisis demi mendapatkan kesimpulan yang valid (Silalahi, 2006:313). Alur kegiatan yang ketiga dalam analisis data kualitatif adalah

menarik kesimpulan atau verifikasi. Menarik suatu kesimpulan ini dilakukan oleh peneliti melalui data-data yang terkumpul dan kemudian kesimpulan tersebut akan diverifikasi atau diuji kebenarannya dan validitasnya (Silalahi, 2006:313). Selanjutnya setelah data terkumpul maka dilakukan interpretasi atau penafsiran data. Menurut Moh. Nazir (2005) : pengertian penafsiran data adalah penjelasan yang terperinci tentang arti yang sebenarnya dari materi yang dipaparkan. Data yang telah dalam bentuk tabel, misalnya, perlu diberikan penjelasan yang terperinci dengan tujuan 1) untuk menegaskan keseimbangan suatu penelitian, dalam pengertian menghubungkan hasil suatu penelitian dengan penemuan penelitian lainnya. 2) untuk membuat atau menghasilkan suatu konsep yang bersifat menerangkan atau menjelaskan.

Seperti telah dicatat pada tabel di atas data menunjukkan bahwa perajin yang mampu menampilkan kreatifitas dalam bentuk dalam proses uji coba ini adalah 62.5%, sedangkan telah mampu menunjukkan kerapian/kehalusan pada permukaan badan gerabah/patung adalah 37,5%. Ini adalah data-data kualitatif yang dibuat dalam bentuk kuantitatif. Data-data yang tidak tercatat yang dapat mempengaruhi perajin dalam berkarya adalah data mental. Data mental yang dimaksud berkaitan dengan emosi, apakah pada saat pengerjaan karya tersebut perajin tersebut dalam kondisi yang baik dalam arti sehat, serius atau kebalikannya. Peneliti mengamati faktor-faktor tersebut sangat mempengaruhi hasil karya yang dihasilkan. Namun dalam pengamatan peneliti selama proses perwujudan data berlangsung semua terlihat baik, keikutsertaan perajin tanpa paksaan, terlihat ada kegembiraan dalam proses perwujudan yang ditandai dengan gurauan, setelah perwujudan selesai ada rasa senang. Juga ada pengakuan beberapa beberapa perajin kurang mampu berkreasi melebihi prototipe dari peneliti karena mereka sehari-harinya lebih banyak mengerjakan benda-benda berfungsi dengan teknik yang berbeda seperti putar, slab dan cetakan. Sehingga mengalami

hambatan jika berkreasi dalam bentuk patung.

a. Kreatifitas dalam Pengungkapan Bentuk

Kreatifitas bagi seorang perajin adalah bagian yang sangat penting harus dimiliki. Karena akan berkaitan dengan produk-produk inovatif yang akan dihasilkan serta kelancaran usaha yang dijalani. Kreatifitas bukan semata-mata kemampuan psikomotorik dari seorang perajin tetapi sangat ditentukan oleh dua faktor lainnya yaitu faktor kognitif dan afektif. Pada proses uji coba ini, peneliti menilai perajin yang mampu mengungkapkan bentuk-bentuk kreatif hanya sebesar 65% dari delapan karya yang dihasilkan oleh 7 peserta. Kemampuan psikomotorik dalam menghasilkan bentuk-bentuk yang kreatif ini sangat ditunjang oleh kemampuan kognitifnya, yaitu kemampuan untuk berpikir kreatif menghasilkan bentuk-bentuk yang kreatif.

Penilaian kreatif tersebut didasarkan pada kebaruan yang dihasilkan perajin dalam menciptakan produk tersebut. Kebaruan yang dimaksud adalah kebaruan yang berbeda dari nara sumber/sumber inspirasi hasil penelitian Tahun II (2013) yang diberikan oleh peneliti (Gambar 3 di atas). Batasan yang ditegaskan pada perajin adalah hasil-hasil penelitian tersebut hanya sebagai sumber inspirasi bukan untuk ditiru atau diduplikasi. Perajin diberikan kebebasan untuk berkreasi untuk menghasilkan bentuk-bentuk karya yang menarik. Namun nyatanya perajin terlihat lebih banyak menduplikasi bentuk yang sudah ada dibandingkan membuat bentuk-bentuk yang baru.

Penilaian suatu produk disebut kreatif ataupun tidak peneliti juga mengacu pada penjelasan Amabile dalam Dedi Supriadi (1994: 9) yang telah disinggung sebelumnya yaitu sesuatu produk dinilai kreatif apabila: a) produk tersebut bersifat baru, unik, berguna, benar, atau bernilai dilihat dari segi kebutuhan tertentu, b) lebih bersifat heuristik, yaitu menampilkan metode yang masih belum pernah atau jarang dilakukan oleh orang lain sebelumnya. Jadi definisi ini lebih didasarkan atas pertimbangan penilai yang

biasanya lebih dari satu orang, dalam definisi ini pertimbangan subyektif sangat besar.

Dihat dari kebaruannya bentuk patung gerabah yang dihasilkan perajin tersebut tidak ada yang baru jika mengacu pada prototipe dari peneliti. Karena tidak ada bentuk-bentuk yang betul-betul berbeda dari sumber inspirasi yaitu prototipe tersebut. Tetapi kalau dikatakan sama sekali tidak ada kebaruan juga tidak benar karena ada unsure-unsur yang berbeda terlihat seperti pada pengungkapan mata, hiasan kepala pada karya 7 dan 8. Demikian juga dari visualisasi sikap pada karya 4 dan 8 yang berbeda dari prototipe peneliti. Sedangkan dilihat dari keunikannya tidak ada yang memenuhi kriteria tersebut karena secara umum masih merupakan duplikasi dari prototipe peneliti. Sehingga penilaian kreatifitas dalam visualisasi bentuk terhadap hasil karya perajin menjadi relative dan sulit diukur karena bersifat kualitatif. Tetapi paling tidak data kuantitatif 65% di atas dapat membantu menjelaskan bahwa ada kreatifitas yang ditunjukkan oleh perajin namun tidak total, hanya bagian-bagian kecil dari bentuk tersebut. Namun dari penilaian ini menunjukkan bahwa perajin mampu mewujudkan patung keramik hasil penelitian Tahun II (2013) dalam bentuk duplikasi, walaupun belum mampu menunjukkan kreatifitas baru sesuai harapan peneliti.

b. Kerapian/kehalusan Permukaan Produk

Kearapian atau kehalusan permukaan produk gerabah sangat penting untuk diwujudkan. Karena salah satu kualitas dari produk gerabah tersebut ditentukan oleh faktor tersebut. Kehalusan suatu produk gerabah dapat dicapai dengan kemampuan psikomotorik dari seorang perajin dalam mewujudkan hal tersebut. Disamping faktor kehalusan bahan ikut pula menentukan kualitas tersebut. Dibandingkan dengan contoh yang disampaikan peneliti, karya-karya perajin ini masih kurang halus. Penilaian peneliti terhadap kehalusan ini mencapai 37,5% dari 8 buah karya hasil dari 7 peserta uji coba. Dari data ini dapat dideskripsikan

bahwa mereka belum memperlihatkan kualitas baik dari sebuah produk gerabah dari kehalusan permukaannya. Permukaannya masih terlihat kasar, kurang proses penghalusan pada saat proses akhir perwujudan. Proses penghalusan badan gerabah dapat dilakukan pada saat benda tersebut dalam kondisi masih mengandung air pembentukan. Proses penghalusan tersebut juga dapat dilakukan setelah produk gerabah tersebut telah dibakar dan dapat dilakukan dengan teknik gosok menggunakan amplas.

Data kehalusan permukaan yang kurang, memunculkan pertanyaan baru bagi peneliti misalnya apakah mereka mengerjakan tidak serius atau memang itulah kemampuan mereka yang sebenarnya. Pertanyaan pertama mungkin saja bisa terjadi karena mereka kurang termotivasi untuk membuat karya yang bagus. Karena mungkin saja mereka menganggap kegiatan ini hanya aktifitas tambahan yang tidak berorientasi pasar. Mungkin saja perajin menganggap kegiatan ini hanya sebagai kegiatan pembelajaran untuk meningkatkan sumber daya perajin tersebut. Keseriusan peserta dalam kegiatan ini sangat sulit diukur, walaupun dalam kegiatan tersebut mereka mengaku serius namun sulit untuk dibuktikan. Karena pengukurannya hanya melalui pengamatan semata. Jika itu benar adanya berarti kemampuan dalam menciptakan produk-produk gerabah yang berkualitas dilihat dari teksturnya belum bisa dilakukan. Perajin masih perlu untuk belajar, berlatih mengasah kemampuan kognitif dan psikomotoriknya sehingga suatu saat mampu menghasilkan kualitas karya yang lebih baik.



Gambar 1. Patung 1, Patung 2. Hasil karya perajin

IV. KESIMPULAN

Beberapa hal yang dapat kami simpulkan dari proses penelitian tersebut adalah perajin belum mampu menunjukkan kreatifitas secara total karya-karya yang lebih kreatif dibandingkan dengan prototipe hasil penelitian tahun II (2012). Perajin belum mampu menampilkan produk-produk dengan kualitas lebih baik dilihat dari segi kehalusan permukaan badan gerabah. Tekstur benda yang ditampilkan masih kasar dan dapat mengurangi kualitas tampilan dari produk tersebut. Dari kedua analisis di atas dapat disimpulkan para perajin belum memiliki kemampuan yang baik dalam menciptakan patung keramik sesuai prototipe peneliti.

REFERENSI

Anonymous. 2009. Pengukuran Ranah Kognitif, Afektif, dan Psikomotor. <http://hadirukiyah.blogspot.com>. Diakses Tanggal 10 Oktober 2013

Blaxter, L., Hughes, C., & Tight, M. 2001. *How To Research*. Open University Press. Maidenhead.

Dedi Supriadi. 1994. *Kreativitas, Kebudayaan & Perkembangan Iptek*. Alfabeta. Bandung.

Guilford, J.P. 1977. *Way Beyond the IQ*, Buffalo, Creative Learning Press.

Hadi, Sutrisno, 1996. *Metodologi Research*. Yayasan Penelitian. Fakultas Psikologi UGM. Yogyakarta

Ira Rengganis, 2008, Analisis Perupa Perempuan Pada Karya Widayanto. <http://digilib.itb.ac.id>.

Mudra, I Wayan. 1999. Kajian Komparatif Desain Gerabah yang Dipasarkan di Bali, *Thesi*. ITB.

Mudra, I Wayan. 2008. Visualisasi Men Brayut pada Patung Keramik. *Laporan Penelitian*. ISI Denpasar.

Mudra, I Wayan. 2009. Eksistensi Kerajinan Gerabah Tradisional sebagai

Warisan Budaya di Bali. *Laporan Penelitian*. FSRD ISI Denpasar.

Mudra, I Wayan, 2009, Pengembangan Ragam Purna Rupa Produk Household dan Artwork sebagai Pendukung Fasilitas Interior dengan Menggunakan Bahan Limbah. *Laporan Penelitian Strategis Nasional*. ISI Denpasar.

Nazir, Moh. 2005. *Metode Penelitian*. Ghalia Indonesia. Bogor.

Oka, I.B. 1975. *Keramik Tradisional Bali*. Sasana Budaya. Denpasar.

Rhodes, D. 1971, *Clay and Glazes for the Potter*. Chilton Book Company. Philadelphia New York London.

Syah, R, 2009, Patung Loro Blonyo, <http://www.yogyes.com>.

Silalahi, U. 2006. *Metode Penelitian Sosial*. Unpar Press. Bandung.